Marchebranche Notes 30/03/2016

Date	Contexte	Projet	Intitulé
25/11/15	Brainstorming	Expérience	Au lieu de rajouter un compagnon par niveau, on peut faire monter son compagnon en pouvoir (il occupe alors plusieurs coches et rapporte donc plusieurs dés)
24/11/15	Brainstorming	Règles	lien entre les pesos? Points de destin ?
25/11/15	Brainstorming	Règles	Et si un simple 1 permettait une réussite mais avec une noirceur ?
25/11/15	Brainstorming	Règles	faire quelque chose pour que les joueurs ne fassent pas de rétention de D4 quand un MJ donne des D4 après avoir activé leur noirceur
06/01/16	Brainstorming	Règles	Développer la notion d'objet ou de compagnon valide ou invalide ?
23/03/16	Brainstorming	Règles	Demander aux joueurs de personnaliser leur bâton. (ou laisser en émergent?)
23/03/16	Brainstorming	Règles	Ce que j'ai appliqué ici instinctivement, mériterait d'être gravé dans les règles : on ne peut appliquer une deuxième noirceur sur un compagnon ou un équipement, sans quoi on tomberait dans le power gaming : avec cette règle un perso niveau 1 doit encaisser 4 noirceurs pour être hors-jeu. Si on pouvait mettre deux noirceurs sur un compagnon/équipement (une première notée sur la fiche, une deuxième qui met le compagnon/équipement hors-jeu), un perso niveau 1 doit encaisser 6 noirceurs pour être hors-jeu. Il reste cependant possible d'acheter une réussite automatique en mettant un compagnon/équipement noirci hors-jeu.
25/11/15	Brainstorming	Tagline	aventures naïves dans un monde de forêts et de mystères
05/01/16	Chambre Noire	Listes	Liste de bizarreries, certains ont des mains sans ongle, d'autres crachent des tératomes, d'autres récitent des dates de l'histoire
05/02/16	Internet	Feuille de personnage	relooker les coches avec des symboles carrés à bouts arrondis (comme des d6) et des triangles (comme des d4)
23/02/16	Word	Compagnons	une vache qui donne du lait qui a le goût de se ses sentiments

04/03/16	Word	Compagnons	l'amitié d'un renard pour un lapin
23/03/16	Word	Compagnons	Vous pouvez « twister » le tirage de compagnon en changeant le genre du compagnon, en en faisant une personne très âgée ou très jeune
07/02/16	Word	Conseils	C'est un monde en clair-obscur. Quand un endroit est trop mignon, c'est peut-être le moment de faire intervenir une catastrophe.
08/02/16	Word	Conseils	pensez à alterner chaque mission de scènes contemplatives, qui replacent le paysage et ses habitants
24/03/16	Word	Conseils	Quand les personnages cachent leurs bâtons pour éviter d'être sursollicités, quelques astuces pour garantir la règle des trois missions simultanées : les figurants les débusquent, on leur demande des missions sans offrir de tarot, leurs compagnons leur demandent des services ou contractent eux-même des dettes d'honneur qui les mettent dans les ennuis, etc... Faire des exceptions à la règle des trois missions en fin de soirée (si par exemple il reste 20 minutes de jeu et que les trois missions sont terminées, n'en proposer qu'une seule nouvelle pour conclure la séance)
30/03/16	Word	Conseils	expliquer comment jouer sans les tables
30/03/16	Word	Conseils	être dur (dans la fréquence du risque de noirceur) mais juste
13/11/15	Word	Lames	quelqu'un vole une lame pour payer un marchebranche, un marchebranche vole une lame contre une noirceur, un personnage vraiment besoin de l'aide des marchebranches mais n'a pas de lame à offrir, il s'offre en compagnon, un personnage ne veut pas recevoir une lame car l'arcane ne lui inspire pas confiance, etc, les lames sont piégées
13/11/15	Word	Lames	tirer le souvenir puis imaginer à quelle arcane ça correspond
17/11/15	Word	Lames	les personnages peuvent aussi plutôt que de suivre les commanditaires, de se mettre eux même en recherche des lames, des endroits où elles seraient cachées, des personnes qui les détiennent, où la façon de les fabriquer

22/11/15	Word	Lames	un enfant commanditaire ; au moment où il doit payer pour une mission remplie, il tend une carte en carton qu'il a dessinée lui même et il raconte un souvenir de son invention (bien entendu ça ne rapporte pas d'expérience)
22/11/15	Word	Lames	le commanditaire ne donne pas la carte mais dit où en trouver une
25/11/15	Word	Lames	Un puissant s'assure la mainmise sur les tarots de l'oubli et devient le guichet unique pour les missions
25/11/15	Word	Lames	écrire tarot de l'oubli sans majuscules
25/11/15	Word	Lames	Un commanditaire demande de tuer quelqu'un qui en fait est un innocent
26/01/16	Word	Noirceur	Quand un objet est détruit par la noirceur, l'emplacement n'est plus disponible jusqu'au prochain passage de niveau
23/03/16	Word	Objets	Pour limiter le potentiel des objets, ils peuvent être à usage unique ou leur usage peut coûter une noirceur
05/02/16	Word	Péripéties	une autre équipe de marchebranches en concurrence sur les mêmes missions
25/11/15	Word	Présentation	Oubli, vide (absence de mémoire) et vertige (sentiment qu'on a face au Vide)
24/11/15	Word	Références	La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle par S. John Ross, traduction Loïc Prot http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html
25/11/15	Word	Règles	Double 1 : réussite avec noirceur, 6 : défense ou réussite, double 6 : réussite critique
25/11/15	Word	Règles	activer une noirceur : don d'un dé4, peut être converti en n'importe quel chiffre entre 1 et 4
25/11/15	Word	Règles	On peut donner ses dés, mais pour les 6 et les 1 il faut expliquer
25/11/15	Word	Règles	Quand tous les joueurs ont un d4, le MJ peut activer les noirceurs gratuitement
08/12/15	Word	Règles	quand on utilise un objet avec une noirceur, l'objet est détruit et l'emplacement est barré
10/01/16	Word	Règles	barrer les lignes d'objets et de compagnons au crayon de papier et les gommer quand le personnage gagne en expérience
03/02/16	Word	Règles	Variante sans dé : pour réussir qq chose d'important, un marchebranche doit accepter d'encaisser une noirceur

08/03/16	Word	Règles	Inflorenza a capella : à 3 joueurs ou -, 2pt par joueur qui participe à une action, réussite auto si noirceur, à 4-6 joueurs, 1pt par joueur, noirceur si score dé = 1, quand on perd un objet ou équipement, le slot est condamné jusqu'au prochain passage de niveau.
16/03/16	Word	Règles	jouer à Marchebranche avec un autre système : garder le principe de noirceurs comme prix à payer ou conséquences d'échecs ou de blessures
23/03/16	Word	Règles	STOP récup noirceur si passage de niveau. Impossible de passer un niveau si on est hors-jeu.
23/03/16	Word	Tables aléatoires	Vous pouvez « twister » le tirage en changeant un détail, en ignorant une partie de la description (par exemple en supprimant tous les détails surnaturels), ou en fusionnant deux tirages
24/03/16	Word	Tables aléatoires	donner la recette pour faire ses propres tables
09/02/16	Word	Tarot	Au lieu d'imaginer une arcane de tarot à partir du tirage, on peut tirer une carte de tarot et trouver une interprétation du tirage qui colle avec l'arcane
23/03/16	Word	Tarot	associer une arcane de tarot à chacune des 216 situations dramatiques
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : Comment refait-on un bâton de marchebranche?
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : D'où proviennent les tarots de l'oubli ? Peut-on en fabriquer de nouveaux ?